

Máster Semipresencial

Digital Teaching and Learning



Máster Semipresencial

Digital Teaching and Learning

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Acceso web: www.techtute.com/educacion/master-semipresencial/master-semipresencial-digital-teaching-learning

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Prácticas

pág. 28

06

Centros de prácticas

pág. 34

07

Salidas profesionales

pág. 38

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 62

01

Presentación del programa

Los procesos de digitalización en el ámbito de la Educación han transformado los métodos de enseñanza a escala internacional durante los últimos años. Por ejemplo, las plataformas de aprendizaje en línea han facilitado el acceso a los recursos didácticos ante situaciones de crisis como la pandemia de COVID-19. Sin embargo, la rápida adopción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha planteado desafíos significativos para los profesionales como la brecha digital o la necesidad de desarrollar con asiduidad competencias digitales para usar dichos instrumentos de forma óptima. Con el objetivo de ayudar a los expertos a superar estos obstáculos, TECH lanza una innovadora titulación universitaria focalizada en los últimos avances el campo del *Digital Teaching and Learning*.



“

Con este Máster Semipresencial, liderarás la Transformación Digital de cualquier institución educativa y dominarás las metodologías activas más innovadoras para fomentar un aprendizaje dinámico”

De acuerdo con un nuevo estudio realizado por la Organización de las Naciones Unidas, el compromiso de los alumnos es un factor crucial tanto para el éxito académico como la retención del conocimiento. En este escenario, el uso de metodologías activas como la gamificación están emergiendo como una estrategia vanguardista para aumentar la motivación y la participación de los usuarios en el aula. Frente a esto, los profesionales necesitan incorporar a su praxis las técnicas más modernas para personalizar las experiencias académicas en función de las necesidades de los individuos y planificar dinámicas que contribuyan al desarrollo de competencias transversales como el pensamiento crítico, la colaboración o la adaptabilidad.

En este contexto, TECH presenta un exclusivo Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning. Ideado por verdaderos referentes en esta área, el plan de estudios ahondará en cuestiones que abarcan desde el desarrollo de los procesos de aprendizaje o el uso de las principales Tecnologías de la Información y la Comunicación hasta el empleo de metodologías activas de vanguardia como el modelo del *flipped classroom*. Gracias a esto, los alumnos obtendrán habilidades avanzadas tanto para diseñar como gestionar entornos de aprendizaje digitales innovadores. Al mismo tiempo, los profesionales incorporarán diversas herramientas tecnológicas en las instituciones académicas con el objetivo de mejorar la interacción y el compromiso de los individuos. De este modo, los expertos estarán altamente cualificados para liderar procesos de transformación digital e impulsar experiencias educativas más dinámicas e inclusivas.

Por otro lado, una vez finalizada la etapa teórica y 100% online de esta titulación universitaria, los egresados llevarán a cabo una estancia práctica en una prestigiosa institución. De esta forma, se incorporarán a un equipo de trabajo multidisciplinar conformado por expertos en el sector del *Digital Teaching and Learning*. Así pues, podrán participar en proyectos reales para contribuir al desarrollo de iniciativas de enseñanza digital innovadoras. En adición, un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 rigurosas *Masterclasses*.

Este **Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales en el campo del Digital Teaching and Learning
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Un reconocido Director Invitado Internacional impartirá 10 exclusivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Digital Teaching and Learning"

“

Realizarás una estancia intensiva de 3 semanas en una entidad de prestigio, donde participarás en diferentes proyectos de Digital Teaching and Learning bajo el respaldo de expertos en la materia”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales del *Digital Teaching and Learning* que desarrollan sus funciones en instituciones académicas, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica habitual, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en el ámbito educativo.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional del *Digital Teaching and Learning* un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Integrarás recursos digitales como vídeos didácticos en el currículo para enriquecer el proceso de aprendizaje de manera significativa.

Adquirirás competencias avanzadas para el manejo de Sistemas de Gestión del Aprendizaje y automatizarás labores rutinarias como la generación de informes de rendimiento académico.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.


La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

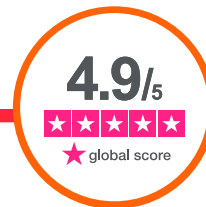
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los contenidos didácticos que forman parte de este Máster Semipresencial han sido elaborados por auténticos expertos en el campo del *Digital Teaching and Learning*, teniendo en cuenta las necesidades del mercado laboral actual. Así, el itinerario académico profundizará en materias que comprenden desde los fundamentos de los procesos de aprendizaje o particularidades de la identidad digital hasta el uso de las principales Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula. De este modo, los egresados adquirirán competencias avanzadas para liderar la transformación digital de cualquier institución académica e impulsar un aprendizaje más dinámico y personalizado.



“

Profundizarás en el uso de metodologías activas como la Gamificación, que te servirá para crear dinámicas de juego que ayuden a los alumnos a desarrollar habilidades sociales esenciales para su desarrollo profesional”

Módulo 1. Digital Learning

- 1.1. Definición del aprendizaje
 - 1.1.1. Aprendizaje formal vs. informal
 - 1.1.1.1. Características del aprendizaje formal
 - 1.1.1.2. Características del aprendizaje informal
 - 1.1.2. Aprendizaje implícito vs. no formal
 - 1.1.2.1. Características del aprendizaje implícito
 - 1.1.2.2. Características del aprendizaje no formal
- 1.2. Procesos Psicológicos implicados en el aprendizaje
 - 1.2.1. Memoria vs. atención
 - 1.2.1.1. La memoria en el aprendizaje
 - 1.2.1.2. La atención en el aprendizaje
 - 1.2.2. Metacognición vs. inteligencia
 - 1.2.2.1. La metacognición en el aprendizaje
 - 1.2.2.2. La inteligencia y el aprendizaje
- 1.3. Tipos de aprendizaje
 - 1.3.1. Aprendizaje directo vs. indirecto
 - 1.3.1.1. Características del aprendizaje directo
 - 1.3.1.2. Características del aprendizaje indirecto
 - 1.3.2. Aprendizaje activo vs. pasivo
 - 1.3.2.1. Características del aprendizaje activo
 - 1.3.2.2. Características del aprendizaje pasivo
- 1.4. El contexto en el aprendizaje
 - 1.4.1. Escuela tradicional
 - 1.4.1.1. Familia y educación
 - 1.4.1.2. Escuela y educación
 - 1.4.2. Escuela 4.0
 - 1.4.2.1. Características de la Escuela 2.0
 - 1.4.2.2. Características de la Escuela 4.0
- 1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
 - 1.5.1. Migrante digital vs. nativo digital
 - 1.5.1.1. Características del migrante digital
 - 1.5.1.2. Características del nativo digital
 - 1.5.2. Competencias digitales en docentes
 - 1.5.2.1. Educación en ofimática
 - 1.5.2.2. Gestión de elementos digitales
- 1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
 - 1.6.1. Tecnología de ocio
 - 1.6.1.1. Juegos educativos
 - 1.6.1.2. Gamificación
 - 1.6.2. Tecnología educativa
 - 1.6.2.1. Internet en la escuela
 - 1.6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula
- 1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
 - 1.7.1. Características definitorias de la tecnología educativa
 - 1.7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
 - 1.7.1.2. Disposición tecnológica en el aula
 - 1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
 - 1.7.2.1. Ventajas de la tecnología educativa
 - 1.7.2.2. Desventajas de la tecnología educativa
- 1.8. La enseñanza a distancia
 - 1.8.1. Características definitorias
 - 1.8.1.1. El reto de la escuela a distancia
 - 1.8.1.2. Las características de los alumnos a distancia
 - 1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
 - 1.8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia

- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Características definitorias
 - 1.9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
 - 1.9.1.2. Características de los usuarios del *Blended Learning*
 - 1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.9.2.1. Ventajas del *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Desventajas del *Blended Learning*
- 1.10. La enseñanza virtual
 - 1.10.1. Características definitorias
 - 1.10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
 - 1.10.1.2. Nuevas instituciones de enseñanza virtual
 - 1.10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
 - 1.10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Módulo 2. *Digital Teaching*

- 2.1. Tecnología en la Educación
 - 2.1.1. Historia y evolución de la tecnología
 - 2.1.2. Nuevos retos
- 2.2. Internet en las escuelas
 - 2.2.1. Uso de Internet en las Escuelas
 - 2.2.2. El impacto de Internet en la Educación
- 2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 2.3.1. Dispositivos en el aula
 - 2.3.2. La pizarra electrónica
 - 2.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 2.3.4. Las tablets
- 2.4. Tutoría online
 - 2.4.1. Ventajas e inconvenientes
 - 2.4.2. Puesta en práctica
- 2.5. Creatividad en las escuelas

- 2.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
 - 2.6.1. Formación tecnológica para adultos
 - 2.6.2. Cómo superar la barrera tecnológica
- 2.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 2.7.1. Privacidad
 - 2.7.2. Protección de datos
 - 2.7.3. Ciberdelitos en la etapa escolar
- 2.8. Adicciones y patologías
 - 2.8.1. Definición de adicción a la tecnología
 - 2.8.2. Cómo evitar una adicción
 - 2.8.3. Cómo salir de una adicción
 - 2.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
- 2.9. Cyberbullying
 - 2.9.1. Definición de Cyberbullying
 - 2.9.2. Cómo evitar el Cyberbullying
 - 2.9.3. Cómo actuar en casos de Cyberbullying
- 2.10. Tecnología en educación

Módulo 3. Identidad digital y *branding* digital

- 3.1. La identidad digital
 - 3.1.1. Definición de la identidad digital
 - 3.1.2. Gestionando la identidad digital en la docencia
 - 3.1.3. Ámbitos de aplicación de la identidad digital
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
 - 3.2.2. Blogs e identidad digital
- 3.3. Roles en la identidad digital
 - 3.3.1. Identidad digital del alumnado
 - 3.3.2. Identidad digital del profesorado
- 3.4. *Branding*
 - 3.4.1. Qué es el *branding* digital
 - 3.4.2. Cómo trabajar el *branding* digital

- 3.5. Cómo posicionarse en la docencia digital
 - 3.5.1. Casos de éxito de imagen de marca docente
 - 3.5.2. Usos típicos
- 3.6. Reputación online
 - 3.6.1. Reputación online vs. reputación física
 - 3.6.2. Reputación online en la docencia
 - 3.6.3. Gestión de crisis de reputación online
- 3.7. La comunicación digital
 - 3.7.1. Comunicación personal e identidad digital
 - 3.7.2. Comunicación corporativa e identidad digital
- 3.8. Herramientas de comunicación
 - 3.8.1. Herramientas de comunicación docente
 - 3.8.2. Protocolos de comunicación docente
- 3.9. Evaluación con TIC
- 3.10. Recursos para la gestión de materiales

Módulo 4. Redes sociales y blogs en docencia

- 4.1. Redes Sociales
 - 4.1.1. Origen y evolución
 - 4.1.2. Redes Sociales para docentes
 - 4.1.3. Estrategia, analítica y contenido
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. El origen y evolución de Facebook
 - 4.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
 - 4.2.3. Grupos
 - 4.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
 - 4.2.5. Herramientas
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. El origen y evolución de Twitter
 - 4.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
 - 4.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
 - 4.3.4. Herramientas

- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
 - 4.4.2. Perfil docente de LinkedIn
 - 4.4.3. Grupos de LinkedIn
 - 4.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
 - 4.4.5. Herramientas
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. El origen y evolución de YouTube
 - 4.5.2. Canal de YouTube para divulgación docente
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. El origen y evolución de Instagram
 - 4.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
- 4.7. Contenidos multimedia
 - 4.7.1. Fotografía
 - 4.7.2. Infografías
 - 4.7.3. Vídeo
 - 4.7.4. Vídeos en directo
- 4.8. Blogs y gestión de redes sociales
 - 4.8.1. Reglas básicas en la gestión de redes sociales
 - 4.8.2. Usos en la docencia
 - 4.8.3. Herramientas de creación de contenido
 - 4.8.4. Herramientas de gestión de redes sociales
 - 4.8.5. Trucos en redes sociales
- 4.9. Herramientas de analítica
 - 4.9.1. ¿Qué analizamos?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Comunicación y reputación
 - 4.10.1. Gestión de fuentes
 - 4.10.2. Protocolos de comunicación
 - 4.10.3. Gestión de crisis

Módulo 5. Innovación tecnológica en Educación

- 5.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en Educación
 - 5.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 5.1.2. Ventajas del uso
 - 5.1.3. Inconvenientes y adicciones
- 5.2. Neurotecnología educativa
 - 5.2.1. Neurociencia
 - 5.2.2. Neurotecnología
- 5.3. La programación en Educación
 - 5.3.1. Beneficios de la programación en la Educación
 - 5.3.2. Plataforma Scratch
 - 5.3.3. Confección del primer "hola mundo"
 - 5.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 5.3.5. Exportación de proyectos
- 5.4. Introducción a la *flipped classroom*
 - 5.4.1. En qué se basa
 - 5.4.2. Ejemplos de uso
 - 5.4.3. Grabación de vídeos
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introducción a la gamificación
 - 5.5.1. ¿Qué es la gamificación?
 - 5.5.2. Casos de éxito
- 5.6. Introducción a la robótica
 - 5.6.1. La importancia de la robótica en la Educación
 - 5.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 5.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
- 5.7. Introducción a la Realidad Aumentada
 - 5.7.1 ¿Qué es la RA?
 - 5.7.2. Qué beneficios tiene en la Educación

- 5.8. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Ejemplos de uso
- 5.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.9.1. Aprendizaje inmersivo
 - 5.9.2. La mochila del futuro
- 5.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 5.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 5.10.2. Ejemplos reales

Módulo 6. La gamificación como metodología activa

- 6.1. Historia, definición y conceptos
 - 6.1.1. Historia y contexto
 - 6.1.2. Definición
 - 6.1.3. Conceptos iniciales
- 6.2. Elementos
 - 6.2.1. Clasificaciones
 - 6.2.2. Insignias y diplomas
 - 6.2.3. Coleccionables
 - 6.2.4. Moneda de cambio
 - 6.2.5. Llaves
 - 6.2.6. Premios
- 6.3. Mecánicas
 - 6.3.1. Gamificaciones estructurales
 - 6.3.2. Gamificaciones de contenido
- 6.4. Herramientas digitales
 - 6.4.1. Herramientas de gestión
 - 6.4.2. Herramientas de productividad
 - 6.4.2.1. Insignias
 - 6.4.2.2. Cartas
 - 6.4.2.3. Otros

- 6.5. Ludificaciones y *serious games*
 - 6.5.1. El juego en el aula
 - 6.5.2. Tipología de los juegos
- 6.6. Catálogo de juegos comerciales
 - 6.6.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 6.6.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 6.7. Videojuegos y APPS
 - 6.7.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 6.7.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 6.8. Diseño de una gamificación
 - 6.8.1. Planteamiento, objetivos
 - 6.8.2. Integración en el currículo
 - 6.8.3. Historia
 - 6.8.4. Estética
 - 6.8.5. Evaluación
- 6.9. Diseño de juegos
 - 6.9.1. Planteamiento, objetivos
 - 6.9.2. Integración en el currículo
 - 6.9.3. Historia
 - 6.9.4. Estética
 - 6.9.5. Evaluación
- 6.10. Casos prácticos
 - 6.10.1. De una gamificación
 - 6.10.2. De una ludificación

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *flipped classroom*?

- 7.1. El modelo *flipped classroom*
 - 7.1.1. Concepto
 - 7.1.2. Historia
 - 7.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?
- 7.2. El nuevo papel del docente en el modelo *flipped classroom*
 - 7.2.1. El nuevo rol del docente
 - 7.2.2. Trabajo en el aula
- 7.3. El papel de los alumnos en el modelo *flipped classroom*
 - 7.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
 - 7.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa
- 7.4. Implicación de las familias en el modelo *flipped classroom*
 - 7.4.1. Participación familiar
 - 7.4.2. Comunicación con los padres
- 7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *flipped classroom*
 - 7.5.1. Clase tradicional vs aula invertida
 - 7.5.2. Tiempo de trabajo
- 7.6. La personalización de la enseñanza
 - 7.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
 - 7.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
 - 7.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje
- 7.7. La atención a la diversidad en el modelo *flipped classroom*
 - 7.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
 - 7.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo *flipped classroom* a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
- 7.8. Beneficios del modelo *flipped classroom*
 - 7.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
 - 7.8.2. Adelantar contenidos
 - 7.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
 - 7.8.4. Colaboración entre alumnos/-as
 - 7.8.5. Tiempo extra fuera del aula
 - 7.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

- 7.9. La relación de la taxonomía de Bloom con el modelo *flipped classroom*
 - 7.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
 - 7.9.2. Historia
 - 7.9.3. Niveles y ejemplos
 - 7.9.4. Tabla de verbos

Módulo 8. El entorno Apple en Educación

- 8.1. Los dispositivos móviles en Educación
 - 8.1.1. El *m-learning*
 - 8.1.2. Una decisión problemática
- 8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 8.2.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 8.2.2. Otras consideraciones
 - 8.2.3. Objeciones típicas
- 8.3. ¿Qué necesita mi centro?
 - 8.3.1. Filosofía educativa
 - 8.3.2. Criterios socioeconómicos
 - 8.3.3. Prioridades
- 8.4. Diseñando nuestro propio modelo
 - 8.4.1. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"
 - 8.4.2. Decisiones fundamentales
 - 8.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 8.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 8.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 8.5. El ecosistema educativo de Apple
 - 8.5.1. El DEP
 - 8.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 8.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 8.5.4. Apple School Manager
- 8.6. Otros factores críticos de desarrollo
 - 8.6.1. Técnicos: conectividad
 - 8.6.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 8.6.3. Organizativos

- 8.7. La clase en manos del profesor
 - 8.7.1. Gestión docente: Aula e iDoceo
 - 8.7.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
- 8.8. El mapa para descubrir tesoros
 - 8.8.1. La *suite* ofimática de Apple
 - 8.8.1.1. Pages
 - 8.8.1.2. Keynote
 - 8.8.1.3. Numbers
 - 8.8.2. Apps para producción multimedia
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
 - 8.8.2.3. Clips
- 8.9. Apple y las metodologías emergentes
 - 8.9.1. Flipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamificación: Kahoot, Socrative y Plickers
- 8.10. Todo el mundo puede programar
 - 8.10.1. Swift playgrounds
 - 8.10.2. Robótica con LEGO

Módulo 9. Google Gsuite for Education

- 9.1. El universo Google
 - 9.1.1. Historia de Google
 - 9.1.2. Quién es Google hoy
 - 9.1.3. La importancia de asociarse con Google
 - 9.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
- 9.2. Google y la Educación
 - 9.2.1. Implicación de Google en la Educación
 - 9.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
 - 9.2.3. Versiones y tipos de soporte técnico
 - 9.2.4. Primeros pasos con la consola de Gestión de GSuit
 - 9.2.5. Usuarios y grupos

- 9.3. Google GSuite uso avanzado
 - 9.3.1. Perfiles
 - 9.3.2. Informes
 - 9.3.3. Funciones de administrador
 - 9.3.4. Administración de dispositivos
 - 9.3.5. Seguridad
 - 9.3.6. Dominios
 - 9.3.7. Migración de datos
 - 9.3.8. Grupos y listas de difusión
 - 9.3.9. Política de privacidad y protección de datos
- 9.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
 - 9.4.1. El buscador de Google
 - 9.4.2. Búsqueda avanzada de información
 - 9.4.3. Integración del motor de búsqueda
 - 9.4.4. Google Chrome
 - 9.4.5. Google News
 - 9.4.6. Google Maps
 - 9.4.7. Youtube
- 9.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
 - 9.5.1. Introducción a Google Classroom
 - 9.5.2. Instrucciones de uso para profesores
 - 9.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
- 9.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
 - 9.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
 - 9.6.2. Flubaroo
 - 9.6.3. FormLimiter
 - 9.6.4. Autocrat
 - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Herramientas para la organización de la información
 - 9.7.1. Primeros pasos Google Drive
 - 9.7.2. Organización de archivos y carpetas
 - 9.7.3. Compartir archivos
 - 9.7.4. Almacenamiento

- 9.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
 - 9.8.1. Calendar
 - 9.8.2. Google Sheets
 - 9.8.3. Google Docs
 - 9.8.4. Google Presentations
 - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Herramientas para la publicación en el aula
 - 9.9.1. Google+
 - 9.9.2. Blogger
 - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Uso del dispositivo
 - 9.10.2. Precios y características

Módulo 10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta de gestión y planificación

- 10.1. Herramientas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el centro
 - 10.1.1. El factor disruptor de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
 - 10.1.2. Objetivos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
 - 10.1.3. Buena praxis en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
 - 10.1.4. Criterios para la elección de herramientas
 - 10.1.5. Protección de datos
 - 10.1.6. Seguridad
- 10.2. Comunicación
 - 10.2.1. Planes de comunicación
 - 10.2.2. Gestores de mensajería instantánea
 - 10.2.3. Videoconferencias
 - 10.2.4. Acceso remoto a dispositivos
 - 10.2.5. Plataformas de gestión escolar
 - 10.2.6. Otros medios

- 10.3. Correo electrónico
 - 10.3.1. Gestores de correo electrónico
 - 10.3.2. Respuestas, reenvíos
 - 10.3.3. Firmas
 - 10.3.4. Clasificación y etiquetado del correo
 - 10.3.5. Reglas
 - 10.3.6. Listas de correo
 - 10.3.7. Alias
 - 10.3.8. Herramientas avanzadas
- 10.4. Generación de documentos
 - 10.4.1. Procesadores de texto
 - 10.4.2. Hojas de cálculo
 - 10.4.3. Formularios
 - 10.4.4. Plantillas para imagen corporativa
- 10.5. Herramienta de gestión de tareas
 - 10.5.1. Gestión de tareas
 - 10.5.2. Listas
 - 10.5.3. Tareas
 - 10.5.4. Avisos
 - 10.5.5. Enfoques de uso
- 10.6. Calendario
 - 10.6.1. Calendarios digitales
 - 10.6.2. Eventos
 - 10.6.3. Citas y reuniones
 - 10.6.4. Invitaciones y confirmación de asistencia
 - 10.6.5. Vínculos con otras herramientas
- 10.7. Redes sociales
 - 10.7.1. Las redes sociales y nuestro centro
 - 10.7.2. LinkedIn
 - 10.7.3. Twitter
 - 10.7.4. Facebook
 - 10.7.5. Instagram

- 10.8. Introducción y parametrización de Alexia
 - 10.8.1. ¿Qué es Alexia?
 - 10.8.2. Solicitud y registro del centro en la plataforma
 - 10.8.3. Primeros pasos con Alexia
 - 10.8.4. Soporte técnico de Alexia
 - 10.8.5. Configuración del centro
- 10.9. Permisos y gestión administrativa en Alexia
 - 10.9.1. Permisos de acceso
 - 10.9.2. Roles
 - 10.9.3. Facturación
 - 10.9.4. Ventas
 - 10.9.5. Ciclos formativos
 - 10.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
- 10.10. Alexia. Formación para docentes
 - 10.10.1. Áreas (asignaturas)
 - 10.10.2. Evaluar
 - 10.10.3. Pasar lista
 - 10.10.4. Agenda/calendario
 - 10.10.5. Comunicación
 - 10.10.6. Entrevistas
 - 10.10.7. Secciones
 - 10.10.8. Alumnos
 - 10.10.9. Cumpleaños
 - 10.10.10. Enlaces
 - 10.10.11. APP móvil
 - 10.10.12. Utilidades

04

Objetivos docentes

El diseño de este Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning permitirá a los alumnos adquirir competencias avanzadas para liderar proyectos de innovación en el campo de la Educación. Al mismo tiempo, los egresados manejarán las estrategias y metodologías más modernas para integrar un amplio abanico de instrumentos tecnológicos en la comunidad académica. De este modo, contribuirá al desarrollo de procesos de aprendizaje más dinámicos, personalizados e inclusivos. Gracias a esto, los individuos disfrutarán de una experiencia dinámica en el aula que posibilitará que alcancen su máximo rendimiento.



“

Implementarás sistemas de análisis de datos educativos para contribuir a la toma de decisiones estratégicas informadas”



Objetivo general

- Por medio de este programa universitario de TECH, los egresados incorporarán a su práctica diaria las técnicas más sofisticadas para implementar herramientas tecnológicas en el ámbito académico. En esta misma línea, los especialistas desarrollarán habilidades que van desde el diseño de contenidos digitales o gestión de plataformas de aprendizaje hasta la aplicación de metodologías pedagógicas de vanguardia. Así pues, los profesionales serán capaces de personalizar la enseñanza, analizar datos educativos y liderar proyectos de transformación institucional que fomenten entornos de aprendizaje elevadamente inclusivos



Desarrollarás competencias avanzadas para usar herramientas digitales para mejorar la gestión administrativa, el seguimiento académico y la planificación curricular”





Objetivos específicos

Módulo 1. *Digital Learning*

- ♦ Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- ♦ Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- ♦ Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- ♦ Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- ♦ Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- ♦ Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- ♦ Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- ♦ Establecer las características definitorias de la tecnología educativa

Módulo 2. *Digital Teaching*

- ♦ Explicar las particularidades de la escuela 4.0.
- ♦ Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- ♦ Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- ♦ Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- ♦ Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Explicar las características definitorias del *blended learning*
- ♦ Definir las ventajas e inconvenientes del *blended learning* sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula

Módulo 3. Identidad digital y *branding* digital

- ♦ Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- ♦ Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Describir las nuevas tendencias en la comunicación digital
- ♦ Definir las nuevas perspectivas en la docencia, formación y laborales dentro del entramado digital

Módulo 4. Redes sociales y blogs en docencia

- ♦ Describir la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Conocer en profundidad la evolución de LinkedIn, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Ahondar en la evolución de YouTube, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Instagram, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Enumerar los distintos formatos digitales para la creación de contenido en las distintas redes sociales
- ♦ Definir los usos que las Redes Sociales proporcionan a los docentes
- ♦ Aprender en profundidad cómo gestionar unas crisis de comunicación en redes sociales



Módulo 5. Innovación tecnológica en Educación

- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Clasificar los dispositivos móviles: *tablets* y *smartphones*
- ♦ Descubrir la extensión del uso de *tablets* en el aula
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica
- ♦ Entender la gestión del alumnado informatizado
- ♦ Explicar las clases y tutorización online

Módulo 6. La gamificación como metodología activa

- ♦ Ser capaz de establecer el *sleep texting* de manera efectiva
- ♦ Ahondar en las particularidades de la nomofobia
- ♦ Comprender los factores que impulsan la dependencia tecnológica
- ♦ Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *flipped classroom*?

- ♦ Conocer las principales apps para desarrollar una *flipped classroom* y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- ♦ Definir los principios del *flipped classroom*
- ♦ Describir la importancia del nuevo rol del maestro dentro del aula
- ♦ Explicar el papel de alumnos y familias dentro del modelo *flipped classroom*
- ♦ Profundizar en los beneficios del *flipped classroom* con las diversidades del aula
- ♦ Comprobar la unión entre el modelo *flipped classroom* y la taxonomía de Bloom

Módulo 8. El entorno Apple en Educación

- ♦ Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- ♦ Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las Apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación

Módulo 9. Google Gsuite for Education

- ♦ Describir y conocer las herramientas que proporciona la plataforma Google Gsuite for Education
- ♦ Implementar chats que faciliten la comunicación entre docentes y alumnos, solventando dudas en tiempo real

Módulo 10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta de gestión y planificación

- ♦ Profundizar en los distintos tipos de plataformas de gestión
- ♦ Analizar las características comunes que ofrecen las plataformas de gestión de centros
- ♦ Desarrollar competencias para manejar herramientas de evaluación de la implementación tecnológicas con éxito
- ♦ Distinguir costes y beneficios de la implementación tecnológica

05 Prácticas

Tras superar el periodo teórico online, este programa universitario incluye un período de capacitación práctica en una entidad de referencia. A su vez, durante esta experiencia presencial, el alumnado contará con el apoyo de un tutor que le guiará durante todo el proceso, tanto en la preparación como en el desarrollo de las prácticas. Esto garantizará que los egresados le saquen el máximo rendimiento a esta estancia inmersiva.



“

Efectuarás una estancia práctica en una reconocida institución, donde participarás en la adopción de tecnologías digitales en el ámbito educativo”

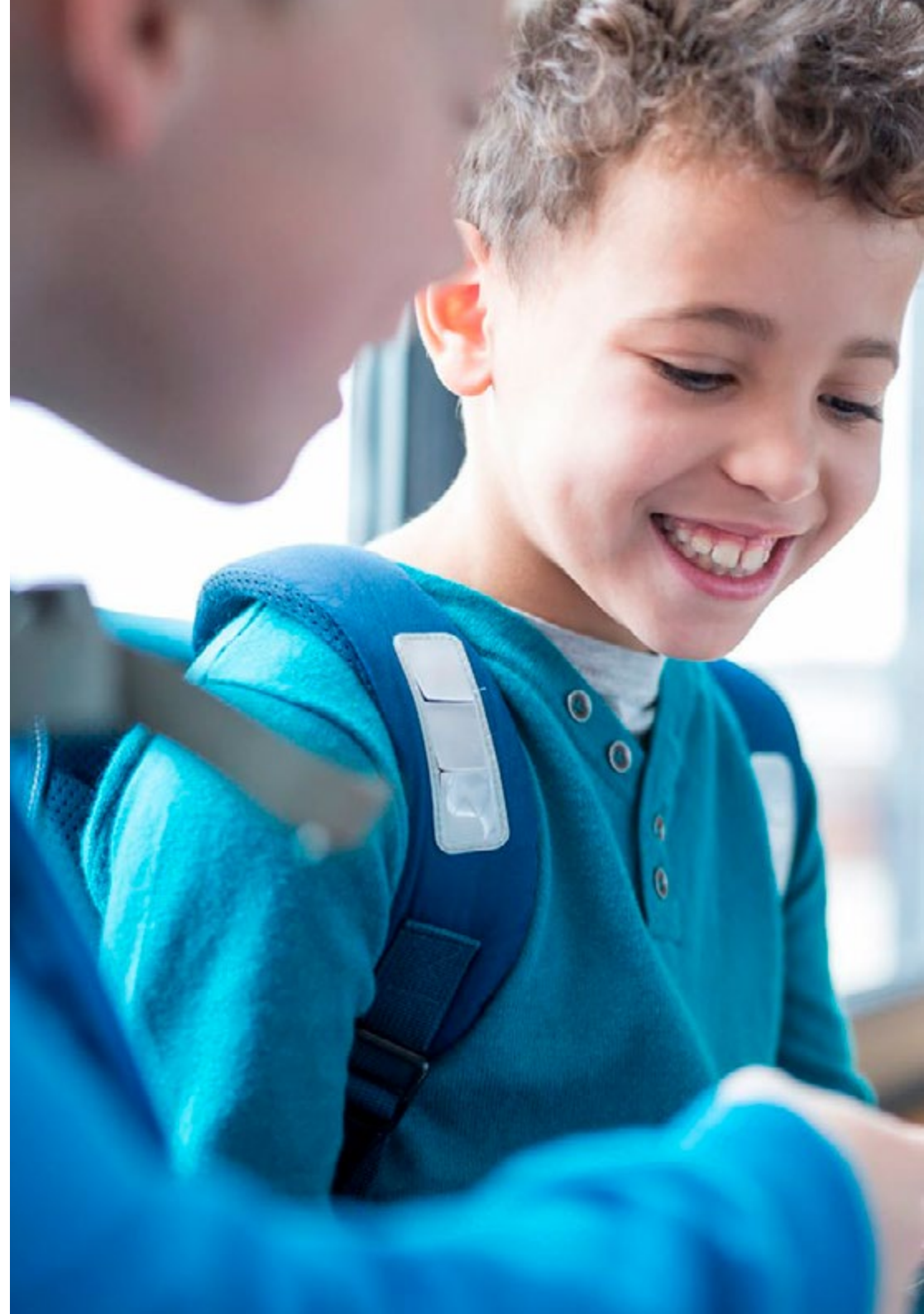
El periodo de Capacitación Práctica de este programa en Digital Teaching and Learning está conformado por una estancia práctica en una reconocida institución, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de capacitación práctica al lado de un especialista adjunto. De este modo, los alumnos se incorporarán a un equipo de profesionales de este ámbito para aplicar sus conocimientos en proyectos reales, lo que les permitirá desarrollar habilidades prácticas en el uso de tecnologías educativas y colaborar tanto en la creación como implementación de estrategias digitales innovadoras.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctica, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de atención de servicios de *Digital Teaching and Learning* en el ámbito académico.

Sin duda, se trata de una experiencia intensiva que ofrecerá a los egresados la oportunidad de incorporar a su praxis diaria las estrategias más vanguardistas para implementar de forma exitosa diversas tecnologías digitales que favorezcan la enseñanza personalizada en tiempo real.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de *Digital Teaching and Learning* (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:



Módulo	Actividad Práctica
Método de enseñanza gamificado	Utilizar elementos de juego para fomentar la participación y el compromiso en el aprendizaje
	Implementar principios de la ludificación para hacer el proceso educativo más interactivo y motivador
	Desarrollar actividades lúdicas que estimulen el interés y la participación de los alumnos
	Utilizar métodos interactivos que involucren activamente a los usuarios, utilizando las principales herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación	Diseñar programas educativos que integren recursos digitales para enriquecer la experiencia en el aula
	Manejar herramientas analíticas para recopilar información sobre el rendimiento académico, la participación de las personas y otros indicadores clave
	Seleccionar recursos digitales de alta calidad que apoyen los objetivos de aprendizaje
	Emplear sistemas que permitan monitorear el avance del alumnado y detectar a tiempo posibles dificultades
Manejo de Google Workspace for Education	Crear y administrar cuentas para alumnos, docentes y personal administrativo
	Asignar roles y permisos adecuados en función de las necesidades de cada usuario
	Aplicar políticas de seguridad para proteger la información y los datos de los usuarios
	Gestionar el almacenamiento y la estructura de carpetas para facilitar el acceso a los materiales
Modelo del Flipped Classroom	Diseñar actividades interactivas como simuladores o módulos e-learning que contribuyan al aprendizaje autónomo
	Personalizar los materiales didácticos para atender a diferentes niveles de habilidad y estilos de adquisición de conocimientos
	Utilizar plataformas como Moodle, Canvas o Google Classroom para distribuir contenidos y gestionar actividades
	Crear y moderar foros de discusión donde los alumnos puedan interactuar fuera del aula
Gestión de Identidad Digital	Establecer la misión, la visión y los valores de las instituciones académicas que se reflejarán en su presencia digital
	Diseñar elementos visuales coherentes que representen la identidad de los centros en todos los canales digitales
	Establecer el estilo de comunicación que se utilizarán en plataformas como blogs, redes sociales o sitios web
	Elaborar estrategias para abordar y mitigar situaciones negativas que puedan afectar a la imagen institucional de las entidades

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas. Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

06

Centros de prácticas

Este programa de Máster Semipresencial contempla en su itinerario una estancia práctica en una reputada compañía, donde los egresados podrán aplicar todos sus conocimientos en *Digital Teaching and Learning* en un escenario de trabajo real. Cabe destacar que, para acercar esta titulación universitaria a más profesionales, TECH ofrece al alumnado la posibilidad de llevarla a cabo en diferentes instituciones alrededor de la geografía nacional. Así pues, esta institución afianza su compromiso con la calidad y la educación asequible para todos.



“

Realizarás una estancia práctica en una prestigiosa entidad, donde te integrarás a un equipo de expertos en Digital Teaching and Learning”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Educación

Instituto Rambla Barcelona

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales





Instituto Rambla Madrid

País
España

Ciudad
Madrid

Dirección: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Instituto Rambla Valencia

País
España

Ciudad
Valencia

Dirección: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004
València, Valencia

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales

07

Salidas profesionales

Este Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning de TECH constituye una oportunidad excepcional para aquellos profesionales que desean actualizar sus competencias y dominar las herramientas digitales más innovadoras para incrementar la calidad en el proceso de enseñanza. Una vez finalizado el itinerario académico, los egresados dispondrán de las estrategias más efectiva para liderar la transformación digital de cualquier institución educativa.



“

¿Buscas desempeñarte como Director de Innovación Educativa? Este programa universitario te brindará las claves para lograrlo en tan solo 12 meses”

Perfil del egresado

Los egresados de esta completísima titulación universitaria serán profesionales altamente capacitados para integrar tecnologías digitales en el campo de la Educación, mejorando la calidad y accesibilidad del aprendizaje. En esta misma línea, los profesionales obtendrán habilidades avanzadas para diseñar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas innovadoras que personalicen la enseñanza. Por otro lado, los expertos serán capaces de gestionar con eficiencia aspectos éticos y legales como la seguridad de los datos, lo que les permitirá liderar proyectos de innovación educativa con éxito.

Elaborarás contenidos didácticos virtuales que faciliten el aprendizaje interactivo y autónomo.

- ♦ **Adaptación Tecnológica en Entornos Educativos:** Habilidad para incorporar tecnologías digitales avanzadas en la práctica educativa, mejorando la eficiencia y calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje
- ♦ **Resolución de Problemas Pedagógicos:** Capacidad para utilizar el pensamiento crítico en la identificación y resolución de desafíos educativos, optimizando los métodos de enseñanza a través de soluciones basadas en tecnologías digitales
- ♦ **Compromiso Ético y Seguridad de Datos:** Responsabilidad en la aplicación de principios éticos y normativas de privacidad, garantizando la protección de los datos de alumnos y docentes al usar instrumentos tecnológicos
- ♦ **Gestión y Análisis de Datos Educativos:** Competencia para recopilar, gestionar y analizar datos educativos utilizando herramientas digitales, con el fin de tomar decisiones informadas que mejoren la calidad del aprendizaje





Después de realizar el programa título propio, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Diseñador Instruccional Digital: Se encarga de crear y desarrollar materiales educativos digitales que faciliten un aprendizaje interactivo a la par que personalizado en diversos entornos educativos.

Responsabilidad: Integrar recursos multimedia y actividades interactivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje en el aula.

2. Coordinador de Tecnologías Educativas: Responsable de gestionar e implementar soluciones tecnológicas que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones académicas.

Responsabilidad: Supervisar la integración de nuevas tecnologías y asegurar su alineación con los objetivos educativos.

3. Especialista en Plataformas de Aprendizaje: Se centra en mantener, optimizar y personalizar las plataformas de aprendizaje en línea para maximizar tanto su funcionalidad como usabilidad.

Responsabilidad: Configurar y personalizar la plataforma del sistema de gestión de aprendizaje según las necesidades de los centros académicos.

4. Consultor en Innovación Educativa Digital: Dedicado a asesorar a entidades educativas en la adopción e integración de tecnologías digitales para optimizar sus prácticas pedagógicas.

Responsabilidad: Realizar diagnósticos de las necesidades tecnológicas de la institución y proponer estrategias sofisticadas de implementación digital.

5. Analista de Datos Educativos: Su labor consiste en recolectar, analizar e interpretar datos relacionados con el rendimiento académico y la participación estudiantil para informar decisiones pedagógicas.

Responsabilidad: Recomendar acciones basadas en el análisis de datos para mejorar los resultados de aprendizaje.

6. Gestor de Proyectos de Enseñanza Digital: Su trabajo se basa en planificar, ejecutar y supervisar proyectos que integren tecnologías digitales en el proceso educativo, asegurando el cumplimiento de objetivos y plazos.

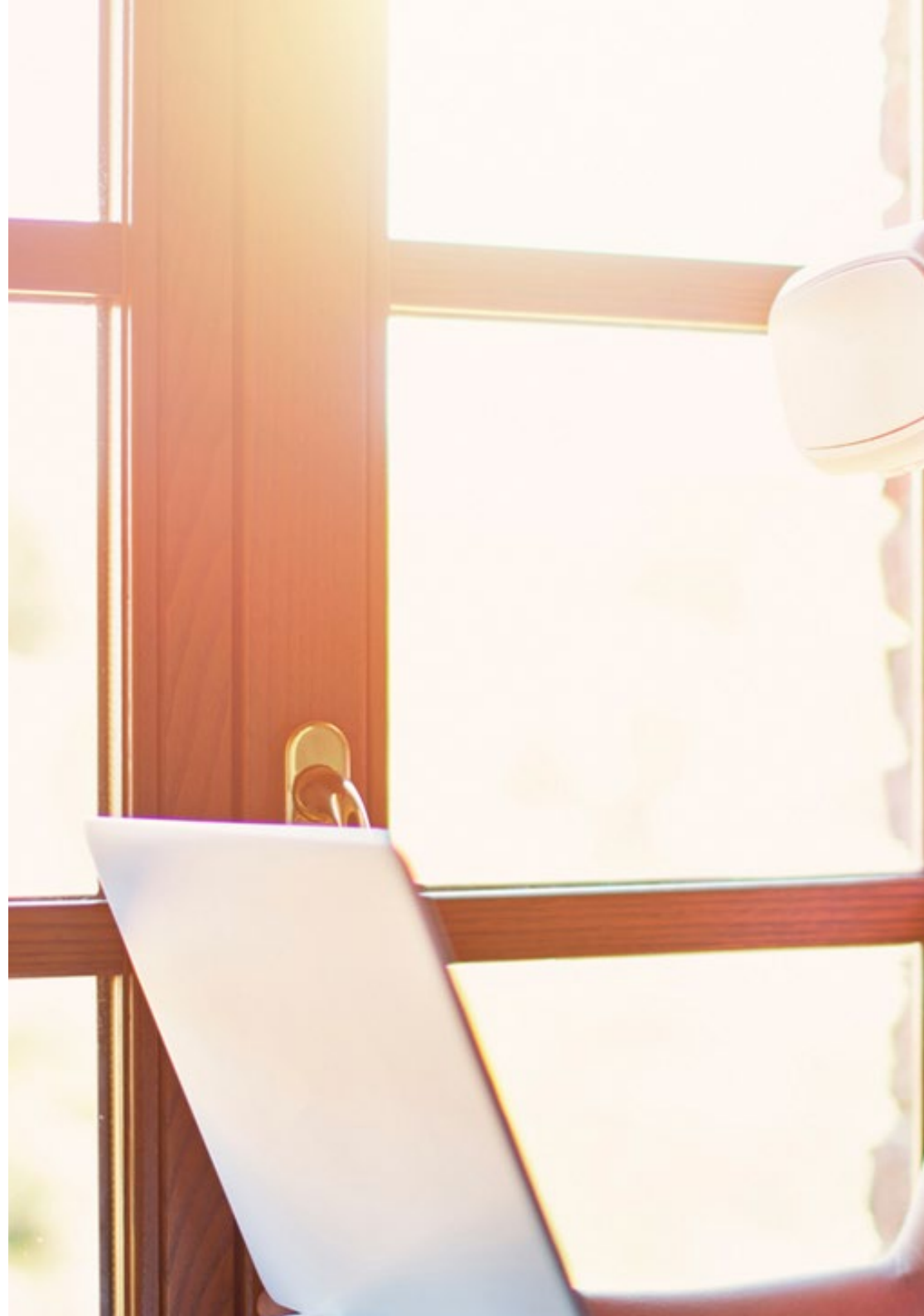
Responsabilidad: Coordinar equipos multidisciplinarios y gestionar recursos necesarios para el desarrollo de las iniciativas.

7. Administrador de Sistemas de Gestión del Aprendizaje: Encargado de la configuración, mantenimiento y administración de los sistemas de gestión de aprendizaje utilizados por las instituciones educativas.

Responsabilidad: Instalar, configurar y mantener sistemas de gestión de aprendizaje, asegurando su correcto funcionamiento.

8. Desarrollador de Contenidos Educativos Digitales: Experto dedicado a la creación de materiales educativos digitales innovadores que faciliten el aprendizaje interactivo y autónomo.

Responsabilidad: Diseñar y desarrollar contenidos digitales como videos educativos, infografías y simulaciones interactivas.





“

Ofrecerás servicios de consultoría integrales a diferentes centros educativos, ayudándolas a desarrollar estrategias para mejorar su infraestructura digital significativamente”

08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

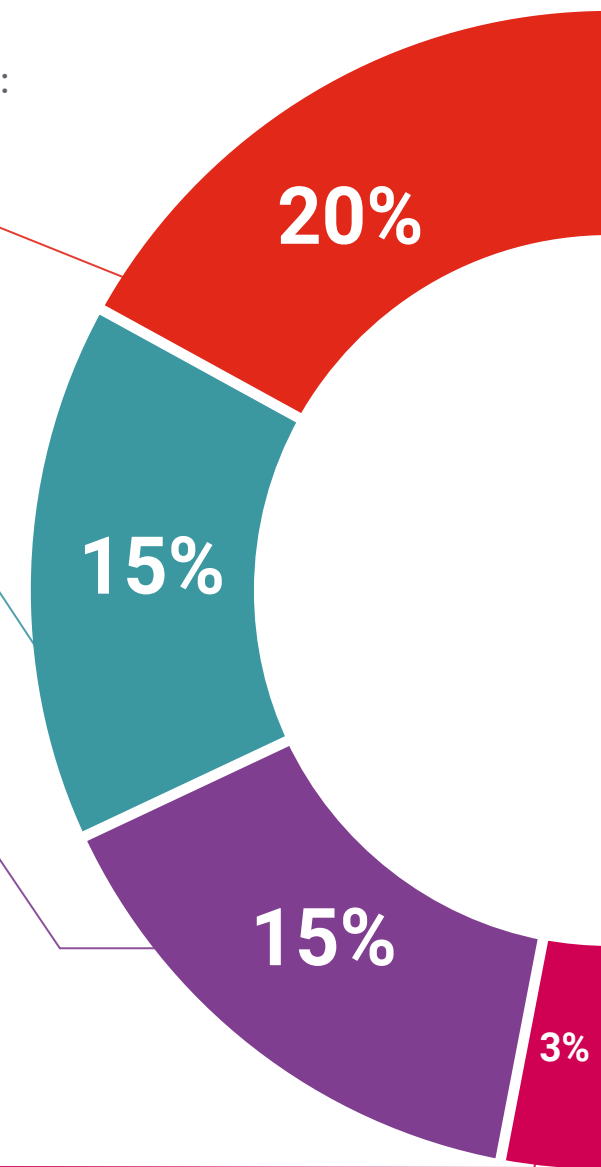
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

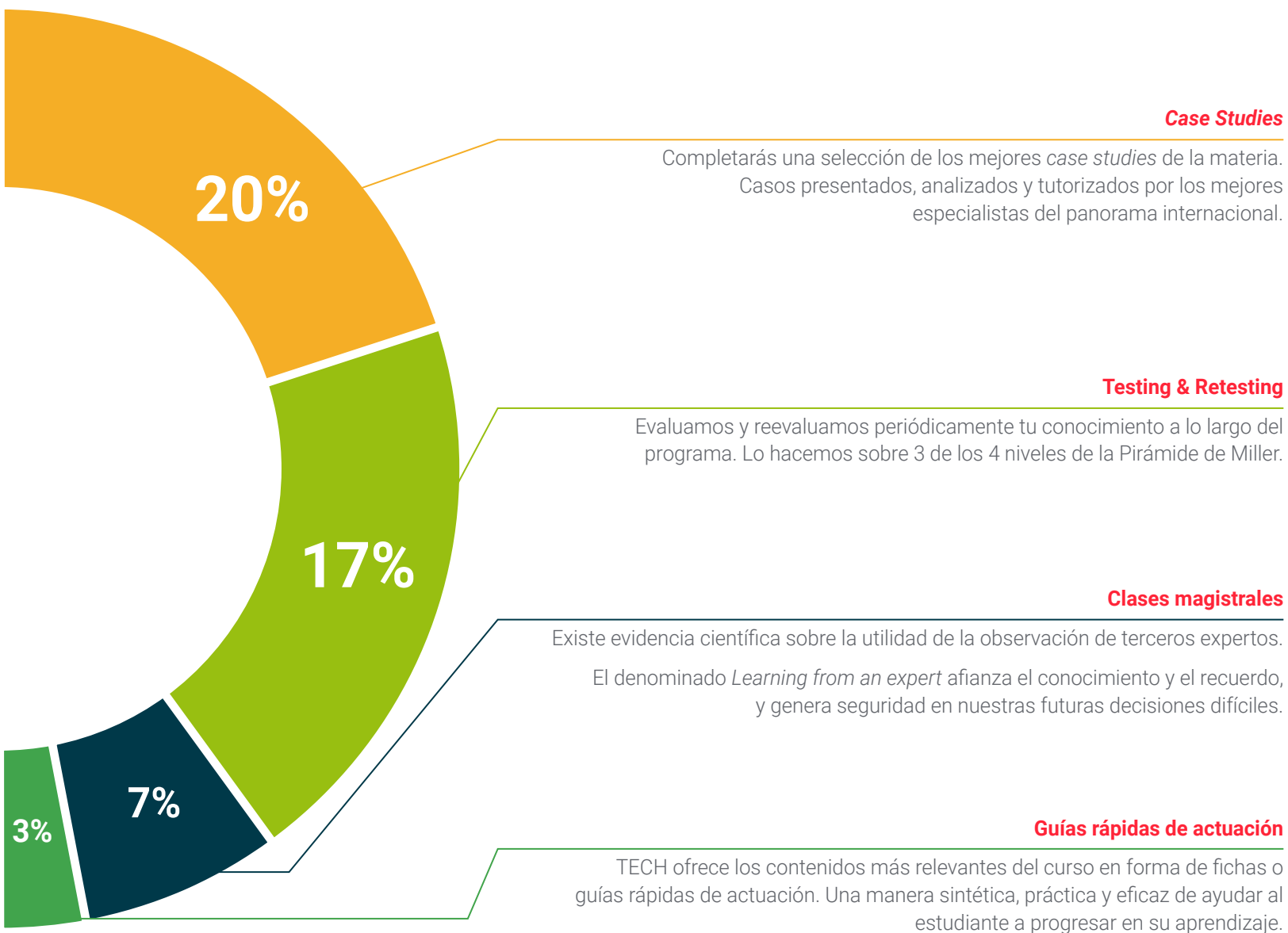
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





09

Cuadro docente

La filosofía de TECH se basa en poner al alcance de cualquier persona las titulaciones universitarias más completas y actualizadas del panorama académico. Para lograrlo, lleva a cabo un minucioso proceso para instaurar cada uno de sus claustros docentes. Como resultado, este Máster Semipresencial cuenta con la participación de los mejores expertos en el ámbito del *Digital Teaching and Learning*. Estos profesionales atesoran un extenso bagaje laboral, donde han liderado la transformación digital de numerosas instituciones académicas tanto para optimizar su capacidad de innovación como contribuir a que la experiencia en el aula sea más dinámica.





“

Disfrutarás de un itinerario académico confeccionado por auténticos especialistas en el campo del Digital Teaching and Learning, que te brindarán un asesoramiento individualizado”

Directora Invitada Internacional

La Dra. Stephanie Doscher es una **líder educativa** de renombre internacional, reconocida por su influencia en el campo del **aprendizaje global** y la **internacionalización integral**. Como **Directora** de la **Office of Collaborative Online International Learning (COIL)**, en la Florida International University (FIU), ha forjado un camino pionero en la creación de estrategias educativas inclusivas y accesibles para todos los estudiantes.

Con un enfoque en el liderazgo y el cambio organizacional, la Dra. Doscher es reconocida por su habilidad para facilitar transformaciones significativas en entornos educativos. Además, su énfasis en la conexión, colaboración, comunicación y mejora continua resalta su compromiso con la **excelencia educativa** y su visión de un **aprendizaje global** accesible para todos los estudiantes.

Los intereses de investigación de Doscher abarcan las estrategias de enseñanza y evaluación para el **aprendizaje global**, así como la intersección entre este **aprendizaje**, la **internacionalización integral**, la **innovación social** y la **excelencia inclusiva**. Su trabajo reciente se centra en la relación entre la **diversidad** y la **producción de conocimiento** a través del **intercambio virtual COIL**.

De hecho, posee una prolífica producción académica con múltiples artículos en revistas especializadas de renombre, tales como la Journal of International Students, EAIE Forum, e International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education. Igualmente, ha participado en presentaciones de diversas conferencias y talleres internacionales, enriqueciendo el diálogo académico sobre la **educación global**.

Asimismo, sus contribuciones como **coautora** de obras como *The Guide to COIL Virtual Exchange* y *Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students*, han consolidado su posición como una experta destacada en el **ámbito educativo global**. Ambos manuales han servido para involucrar a los estudiantes universitarios en la resolución colaborativa de problemas de aprendizaje globales. Sin olvidar, además, su destacado papel como presentadora del **pódcast** *Making Global Learning Universal*.



Dra. Doscher, Stephanie

- Directora de Office of Collaborative Online International Learning (COIL) de la FIU, Miami, EE. UU
- Especialista en Aprendizaje Global
- Doctorado en Administración y Supervisión Educativa por la FIU
- Máster en Educación Secundaria por la Western Washington University
- Miembro de: Center for Leadership en FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA: Association of International Educators y Professional and Organizational Development Network (POD)
- Premios destacados: Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), y NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ CEO & Founder de Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- ♦ Director del Centro de Estudios PI
- ♦ Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- ♦ Programador Web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador Software/Web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

Profesores

D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

D. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro Especialista de Educación Física en Primaria
- ♦ Maestro de Enseñanza Primaria en el Colegio Padre Dehon. Novelda, España
- ♦ Creador de la App Flipped Primary
- ♦ Docente colaborador en Ineverycrea
- ♦ Embajador de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach de Edpuzzle
- ♦ Magisterio con Especialidad en Educación Física por la Universidad de Alicante
- ♦ Experto en Flipped Classroom, Nivel I Flipped Learning y Nivel I Formador Flipped Learning
- ♦ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicólogo Experto en Identidad Digital
- ♦ Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico, Marketing Digital y Redes Sociales en la Escuela Arte Granada
- ♦ Profesor asociado en el Ciclo Superior de Marketing y Publicidad en el Centro de Formación Internacional Reina Isabel
- ♦ Personal Docente en Terceto Comunicación
- ♦ Social Media en Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media y Psicólogo en la Asociación StopHaters
- ♦ Social Media en la Agencia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager en Doctor Trece
- ♦ Personal docente de Redes Sociales para Empresas en la Cámara de Comercio de Granada
- ♦ Docente en Identidad Digital y Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- ♦ Docente en Aula Salud
- ♦ Licenciatura en Psicología por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Social Media, Community Manager y Comunicación Empresarial por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Psicología Clínica en Adultos, Psicología Clínica por el Centro de Psicología Aaron Beck

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doctor en Psicología
- ♦ Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- ♦ Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- ♦ Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- ♦ Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía





“

Combinarás teoría y práctica profesional a través de un enfoque educativo exigente y gratificante”

10

Titulación

El Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Semipresencial, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

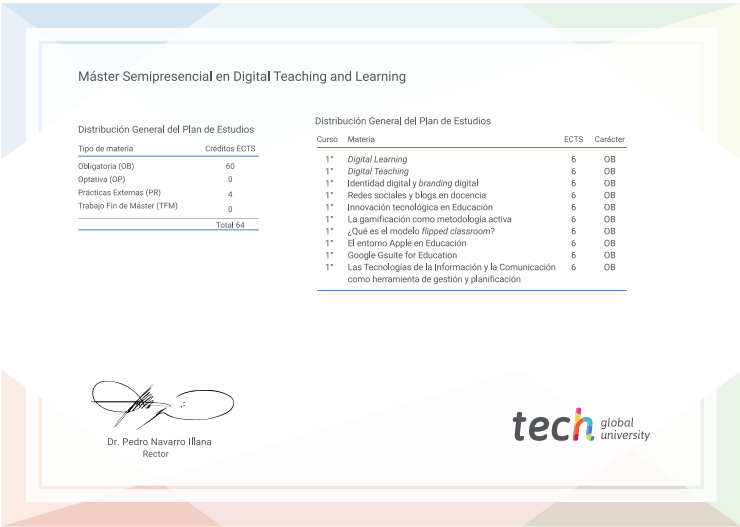
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Semipresencial en Digital Teaching and Learning**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idioma instituciones



Máster Semipresencial Digital Teaching and Learning

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial

Digital Teaching and Learning

